

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik. Kegiatan belajar mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik

Pengertian dan tujuan pendidikan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 22 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara

yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari pengertian di atas maka pendidikan mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan manusia di masa mendatang.

Era globalisasi menekankan kebutuhan IPTEK menjadi hal yang utama dibandingkan dengan era-era sebelumnya. Setiap individu dituntut untuk dapat mengoperasikan peralatan moderen. Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering disebut dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan monoton dan kurang atraktif. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang semakin besar sangat mendukung dalam penerapan sebuah media sebagai sarana kegiatan belajar mengajar. Melalui sarana komputer dapat disajikan berbagai macam media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Berbagai macam tampilan dapat dibuat untuk menarik minat siswa.

Namun pada kenyataanya, perkembangan teknologi yang begitu pesat, belum digunakan secara optimal pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dengan demikian perkembangan IPTEK yang sedemikian pesat tidak mampu di terapkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Sementara itu pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak menjadi individu yang lebih berkarakter. Pendidikan jasmani juga merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani proses hidup sehat disepanjang hayatnya (Lutan, 2000: 1).

Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka pendidikan jasmani merupakan sarana interaksi yang sangat efisien dalam mengembangkan potensi baik guru dan siswa. Dalam melaksanakan pendidikan jasmani di sekolah, guru berperan dalam mengatur dan mengkondisikan lingkungan belajar agar siswa dapat belajar dengan aman dan nyaman. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani perlu memilih dan menggunakan cara-cara pengajaran serta persiapan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga dari kegiatan pendidikan siswa akan memperoleh pengalaman belajar gerak yang efektif. Persiapan yang dilakukan adalah mendesain pembelajaran mulai dari menyiapkan materi pembelajaran, menentukan metode mengajar yang sesuai dengan kondisi sekolah dan kemampuan siswa, serta menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki arti penting. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran karena merupakan alat atau media penyampaian pesan bagi siswa. Oleh karena itu guru harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar siswa belajar lebih banyak, dan meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam

proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (dalam Azhar, 2009: 15-16), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan penguatan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Selain media pembelajaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Azhar, 2009: 2).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah salah satu dari sekian mata pelajaran yang disampaikan di Sekolah Menengah Pertama. Bolavoli masuk dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan menjadi cabang olahraga wajib yang harus dipelajari oleh semua peserta didik. Teknik dasar mencakup *servis*, *passing*, *smash* dan membendung (*blocking*). Melalui bolavoli juga diharapkan menumbuhkan nilai-nilai seperti kejujuran, sportifitas, pantang menyerah dan tanggung jawab. Media pembelajaran menjadi salah satu alat yang bisa digunakan

guru untuk menyampaikan materi. Daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan dengan interaktif seyogyanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Fakta yang ditemukan di lapangan dari hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan komputer dalam pembelajaran Penjasorkes belum maksimal. Guru lebih memilih untuk tidak mengadakan pembelajaran teori dibandingkan dengan praktik karena persepsi guru Penjasorkes tentang pembelajaran masih terkonsep pada praktik lapangan. Guru selalu mengajarkan siswa hanya pada keterampilan praktik saja, akan tetapi dasar teori dari suatu keterampilan gerak belum bisa diberikan secara teoritis tidak terkecuali pada materi bolavoli . Pembelajaran yang menyeluruh seharusnya diajarkan dengan tahapan yang runtut dan berkesinambungan. Dalam kontek tersebut pembelajaran seharusnya diberikan melalui pembelajaran teori dan praktik.

Pada proses pembelajaran passing bawah bolavoli di lapangan penggunaan media atau alat bantu untuk menyajikan materi masih jarang digunakan karena pada umumnya materi disampaikan dengan metode demonstrasi langsung tanpa menggunakan media lainnya. Berdasarkan hasil beberapa kali wawancara dengan guru penjasorkes di SMPN 4 Sinjai, peralatan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani adalah *Liquid Crystal Display (LCD) Projector*, komputer, dan ruang multimedia. Namun sampai saat ini peralatan tersebut masih belum bisa digunakan secara maksimal dikarenakan guru penjasorkes sendiri lebih

memilih sistem pembelajaran konvensional sebab guru penjasorkes di sekolah tersebut masih belum menguasai pembelajaran dengan menggunakan media.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar khususnya materi pendidikan jasmani. Menurut Arsyad (2009: 8-9) agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik guru berupaya untuk mengajak siswa untuk memanfaatkan semua alat indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut untuk dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Pembelajaran passing bawah bolavoli dengan menggunakan media atau alat bantu merupakan cara yang bisa mewujudkan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa dapat menerima serta menyerap materi dengan mudah. Dengan adanya penggunaan media diharapkan proses pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan. Media video adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana dan inovasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran teknik dasar bolavoli untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Media dikembangkan dan disesuaikan dengan kurikulum Sekolah Menengah Pertama yang di dalamnya terdapat beberapa teknik dasar permainan bolavoli. Media disusun dengan menggabungkan teori mengenai teknik dasar bolavoli, gambar, video, dan bentuk pembelajaran. Dimana penekan pada teknik dasar passing bawah didasarkan pada : passing bawah merupakan gerakan yang umum dilakukan dalam menerima

servis, kekuatan kedua tangan lebih mampu menahan derasnya bola ketika menerima servis atau smash, pada tingkat pemula lebih mudah dilakukan, akurasi umpan ke teman lebih mudah sebagai awal keberhasilan penyerangan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah dalam permainan bolavoli di SMP Negeri 4 Sinjai?
2. Bagaimana bentuk desain media video pembelajaran teknik dasar passing bawah dalam permainan bolavoli di SMP Negeri 4 Sinjai?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan media video teknik dasar passing bawah dalam permainan bolavoli di SMP Negeri 4 Sinjai?
4. Bagaimana tingkat efektifitas media video teknik dasar passing bawah dalam permainan bolavoli di SMP Negeri 4 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran teknik dasar passing bawah dalam permainan bolavoli melalui media video di SMP Negeri 4 Sinjai.

2. Mendesain media pembelajaran teknik dasar passing bawah dalam permainan bolavoli melalui media video di SMP Negeri 4 Sinjai.
3. Mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, media video teknik dasar passing bawah dalam permainan Bolavoli di SMP Negeri 4 Sinjai.
4. Mengetahui tingkat efektifitas media video teknik dasar passing bawah dalam permainan Bolavoli di SMP Negeri 4 Sinjai.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran melalui media video dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

b. Bagi Guru

Sebagai motivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.

c. Bagi Siswa

Menjadi salah satu konsep yang direkomendasikan menjadi kemandirian belajar dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Media ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap upaya memenuhi sarana dan prasarana proses belajar mengajar di SMPN 4 Sinjai.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa yang lebih baik sehingga kualitas pembelajaran di SMPN 4 Sinjai mampu bersaing dengan sekolah lain.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai pelengkap media pembelajaran passing bawah dalam permainan bolavoli.
- 2) Menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam pembelajaran passing bawah dalam permainan bolavoli.

c. Bagi Siswa

- 1) Dapat mengefektifkan proses pembelajaran passing bawah dalam permainan bolavoli.
- 2) Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi yang diberikan guru.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Sudjana (2005:31-32): Belajar merupakan keseluruhan proses pendidikan bagi tiap orang yang meliputi pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan sikap dari seseorang. Seseorang dikatakan belajar apabila dapat diasumsikan bahwa pada dirinya terjadi proses perubahan sikap dan tingkah laku. Perubahan ini biasanya berangsur-angsur dan memakan waktu cukup lama. Perubahan ini akan semakin tampak bila ada upaya dari pihak yang terlibat. Tanpa adanya upaya, walaupun terjadi proses perubahan tingkah laku, tidak dapat diartikan sebagai belajar. Ini dapat diartikan bahwa pencapaian tujuan pembelajaran sedikit banyak bergantung kepada cara proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, seseorang dikatakan belajar jika dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku menuju perubahan yang lebih baik, yang membedakan adalah cara atau usaha pencapaiannya.

2. Tujuan Belajar

Menurut (Sutadi, 1996: 6) Tujuan belajar penting bagi peserta didik maupun guru sendiri. Berdasarkan desain intruksional, guru merumuskan tujuan intruksional

husus atau sasaran belajar siswa berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dapat dilakukan siswa. Usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini berhubungan dengan komponen-komponen seperti tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar mengajar yang tersedia. Mengenai tujuan-tujuan belajar, sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan-tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional, biasanya lazim dinamakan dengan *intructional effect*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru.

3. Karakteristik Belajar

Menurut Irwan, S (2002:3) Pembelajaran dapat efektif apabila mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian. Untuk mengetahui bagaimana memperoleh hasil yang efektif dalam proses pembelajaran, maka sangat penting untuk mengetahui ciri-cirinya. Adapun Pembelajaran yang efektif dapat diketahui dengan ciri:

- a. Belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Aktif secara mental ditunjukkan dengan mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berfikir kritis. Dan secara fisik, misalnya menyusun intisari pelajaran, membuat peta dan lain-lain.
- b. Metode yang bervariasi, sehingga mudah menarik perhatian siswa dan kelas menjadi hidup.
- c. Motivasi guru terhadap pembelajaran di kelas. Semakin tinggi motivasi seorang guru akan mendorong siswa untuk giat dalam belajar.
- d. Suasana demokratis di sekolah, yakni dengan menciptakan lingkungan yang saling menghormati, dapat mengerti kebutuhan siswa, tenggang rasa, memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, menghargai pendapat orang lain.
- e. Pelajaran di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan nyata.
- f. Interaksi belajar yang kondusif, dengan memberikan kebebasan untuk mencari sendiri, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab yang besar pada pekerjaannya dan lebih percaya diri sehingga anak tidak menggantungkan pada diri orang lain.
- g. Pemberian remedial dan diagnosa pada kesulitan belajar yang muncul, mencari faktor penyebab dan memberikan pengajaran remedial sebagai perbaikan, jika diperlukan

B. Media Pembelajaran

Media adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. Sedangkan media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Menurut Azhar,A (2002: 3) kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Gerlach & Ely dalam Azhar, A (2002: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Sharon dkk (2011: 7) mengatakan, “ada enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) benda-benda, dan orang-orang. Media yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah audio, audio mencakup apa saja yang anda bisa dengar. Suara orang, musik, mekanis, suara brisik dan sebagainya. Jenis lainnya yang biasa digunakan adalah video, ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya. Dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu guna mempermudah dalam pembelajaran didalam kelas dan sebagai alat pengantar untuk proses pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit (Sanjaya,2008:75). Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan media telah menimbulkan empat kali revolusi dunia pendidikan. Dalam buku Azhar,A (2004) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain.

2. Media hasil teknologi *audio-visual*

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

3. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *komputer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

4. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi,

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media video adalah alat, sarana, perantara dan alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit dalam memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

C. Manfaat Penggunaan Media

Menurut Kemp & Dayton 1985 (dalam Azhar, 2009: 21-23) dampak positif penggunaan media sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir,

yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi kata, dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar

proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Media Audio Visual

Menurut Kemp & Dayton 1985 (dalam Azhar, 2009: 25) Media audio visual merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari. Konsep pengajaran audio visual berkembang sejak tahun 1940. Istilah bermakna sejauh peralatan yang dipakai oleh para guru yang dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pandang dan pendengar, penekanan utama dalam pengajaran audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkrit, tidak hanya didasarkan atas kata belaka, selanjutnya pengajaran dengan media audio visual dapat berarti bila dipergunakan sebagai bagian dari proses pengajaran, peralatan audio visual tidak harus digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari penginderaan pandang dan dengar, tetapi sebagai alat teknologi yang bisa memperkaya serta memberikan pengalaman kongkrit kepada siswa.

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran

juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan mendatakan informasi.

1. Ciri-Ciri Media Audio Visual

Ciri-ciri utama media audio visual (Rochmatun, N..2013:5) adalah :

- a. Media audio visual biasanya bersifat linier.
- b. Biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

Peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Apabila diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

2. Fungsi Dan Manfaat Media Audio Visual

Fungsi media pada mulanya dikenal sebagai alat peraga atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami.

Levie dan Lanz dalam bukunya Azhar, A juga mengemukakan empat fungsi media pengajaran yaitu:

- a. Fungsi Atensi, di sini media audio visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, disini media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.
- c. Fungsi kognitif, disini media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, di sini media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah untuk membaca juga mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan kata lain media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Dengan media audio visual, dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menyerap materi yang diajarkan dengan melihat secara konkrit.

3. Macam-Macam Media Audio Visual

Media merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan dan pelatihan dan tentunya perlu mendapat perhatian tersendiri. Proses belajar mengajar dengan kehadiran media tidak dapat diabaikan begitu saja. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, maka pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik, termasuk dalam proses pembelajaran Penjasorkes. Seperti umumnya media sejenis media audio visual mempunyai tingkat efektivitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, televisi, *tape recorder*, dan *proyektor visual* yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada kata-kata simbol yang serupa. Sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Jenis media audio visual ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media ini di bagi menjadi dua yaitu:

- a. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara.

- b. Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*. Beberapa contoh dari media audio visual diam maupun gerak, yaitu:

1) Film.

Film yang dimaksudkan disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan dan penyuluhan. Banyak hal yang dapat di jelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam satu industri, kejadian-kejadian alam, tata cara kehidupan, mengajarkan suatu keterampilan, sejarah-sejarah kehidupan zaman dahulu dan sebagainya.

2) *DVD dan VCD player*

Media video dan film adalah gambar bergerak yang direkam dalam format kaset video, *Video Cassette Disc* dan *Digital Versatile Disc*. Jenis media ini kemampuannya dalam menayangkan obyek bergerak (*moving objects*) dan proses yang spesifik.

3) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD player*, *video tape*, dan *audio tape*. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis,

dan member reaksi kepada respon yang di input oleh pemakai atau siswa. Pemanfaatan komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sangatlah efektif dan efisien, karena pembelajaran dengan menggunakan komputer akan memudahkan siswa dalam mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *DVD player* dan proyektor untuk memperjelas.

4. Keuntungan penggunaan video

Keuntungan penggunaan video menurut Sadiman (2005: 50) adalah sebagai berikut:

- a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi berpraktik, dan lain-lain.
- b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dirasa perlu.
- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d. Film dan video dapat mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

5. Keterbatasan penggunaan video

Menurut Sadiman (2005 : 51) adalah sebagai berikut:

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Dalam penelitian ini media video yang digunakan adalah media video tentang materi pembelajaran *passing* bawah bolavoli. Diharapkan dengan adanya penggunaan media video dengan durasi waktu 10 menit 14 detik siswa bisa lebih berminat dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran penjas di sekolah khususnya materi *passing* bawah bolavoli .

E. Penelitian yang Relevan

Berikut ini diuraikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan antara lain sebagai berikut:

1. Danang, E.P, dkk. Pengembangan media pembelajaran teknik dasar bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama. Dari hasil simulasi dengan pembagian waktu 1 jam pelajaran dengan pembelajaran media dan di lanjutkan dengan praktik di lapangan tersebut efektif dilakukan saat proses kegiatan belajar mengajar.
2. Sajiman, dkk. Upaya meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli melalui media *audio visual* pada siswa kelas IV SDN 7 Singkawang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari penghitungan hasil belajar siswa meningkat dari data awal yaitu 52.63% ketuntasan “kurang”, siklus I meningkat menjadi 63.16 % criteria ketuntasan “baik”, pada siklus II menjadi 78.95 % dengan kriteria ketuntasan “baik”, dan pada siklus III menjadi 89.47 % dengan kriteria ketuntasan baik.
3. Januar, B. Pengembangan media pembelajaran gerak dasar bolavoli berbasis *adobe flash cs6* materi passing atas dan passing bawah kelas VII SMP. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah hasil validasi oleh ahli materi adalah “sangat baik” dengan rerata skor 4,59, sedangkan ahli media menilai “baik” dengan rerata skor 4,07 penilaian siswa pada uji coba kelompok besar mengenai kualitas media pembelajaran adalah “sangat baik” besarnya rerata skor sebagai berikut: Aspek tampilan memiliki rerata skor 4,40, termasuk dalam kriteria

“sangat baik”, aspek isi atau materi dengan rerata skor 4,40 termasuk dalam kategori “sangat baik”, dan aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,50 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk proses pembelajaran disekolah.

F. Kerangka Pikir

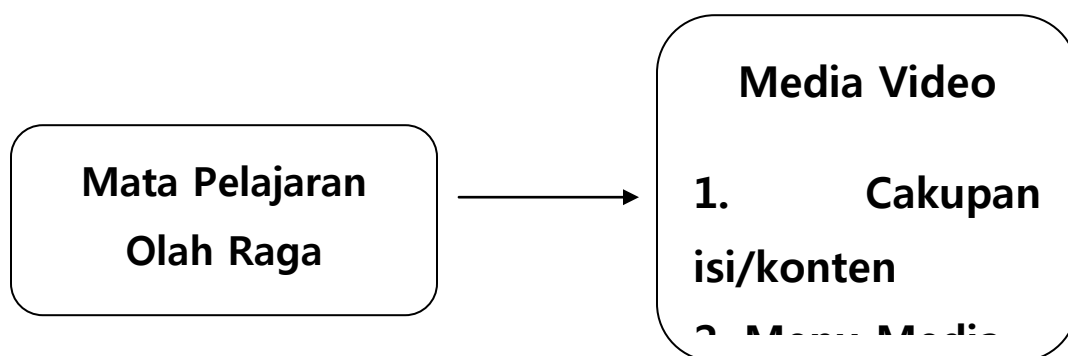
Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan informasi oleh setiap guru dan siswa. Pesan atau informasi yang dimaksud berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman, dan sebagainya.

Proses pembelajaran itu dituntut untuk membuat siswa mengerti dan memahami, guru mengupayakan kondisi, situasi, dalam pembelajaran supaya siswa itu aktif. Antara usaha guru dengan menggunakan atau belajar dengan menggunakan media sebagai sumber belajar. Bahwa media sebagai sumber belajar harus memenuhi syarat-syarat dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku disekolah, yaitu jelas dan mudah dipahami.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju memberikan kontribusi yang sangat besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam memperoleh informasi ataupun pengetahuan baik di lembaga pendidikan formal

maupun non formal perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat bermanfaat contohnya dalam ilmu pengetahuan kita dapat peroleh dari buku, modul, televisi, yang bertema pengetahuan, radio, internet/web, sumber belajar sudah berbentuk CD dan lain sebagainya. Dalam penggunaan teknologi tersebut khususnya siswa dapat aktif dan selangkah lagi maju untuk belajar mandiri guna memperoleh pengetahuan untuk memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran yang berhubungan dengan ruang dan waktu, khususnya materi gerak dasar pasing bawah. Dengan sumber belajar ini, penyampaian materi bias mengakibatkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang siswa bereaksi baik.

Oleh karena itu sebagai alat bantu media mempunyai fungsi melicinkan jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak dalam tenggang waktu yang cukup lama. Hal itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dengan bantuan media.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) untuk menghasilkan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah permainan bolavoli kelas VII SMP Negeri 4 Sinjai. Sugiyono (2013) bahwa metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan. Untuk memudahkan pengembangan maka peneliti perlu mempertimbangkan bahan yang telah tersedia dengan produk yang akan dikembangkan. Hal ini dimaksudkan agar bentuk fisik desain hasil rancangan lebih lengkap dan sesuai dengan bahan yang akan disajikan dalam rancangan pengembangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun yang menjadi alasan peneliti mengambil model pengembangan ini karena model pengembangan *ADDIE* dikarenakan model *ADDIE* adalah model yang mudah diterapkan, dimana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas, menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien.

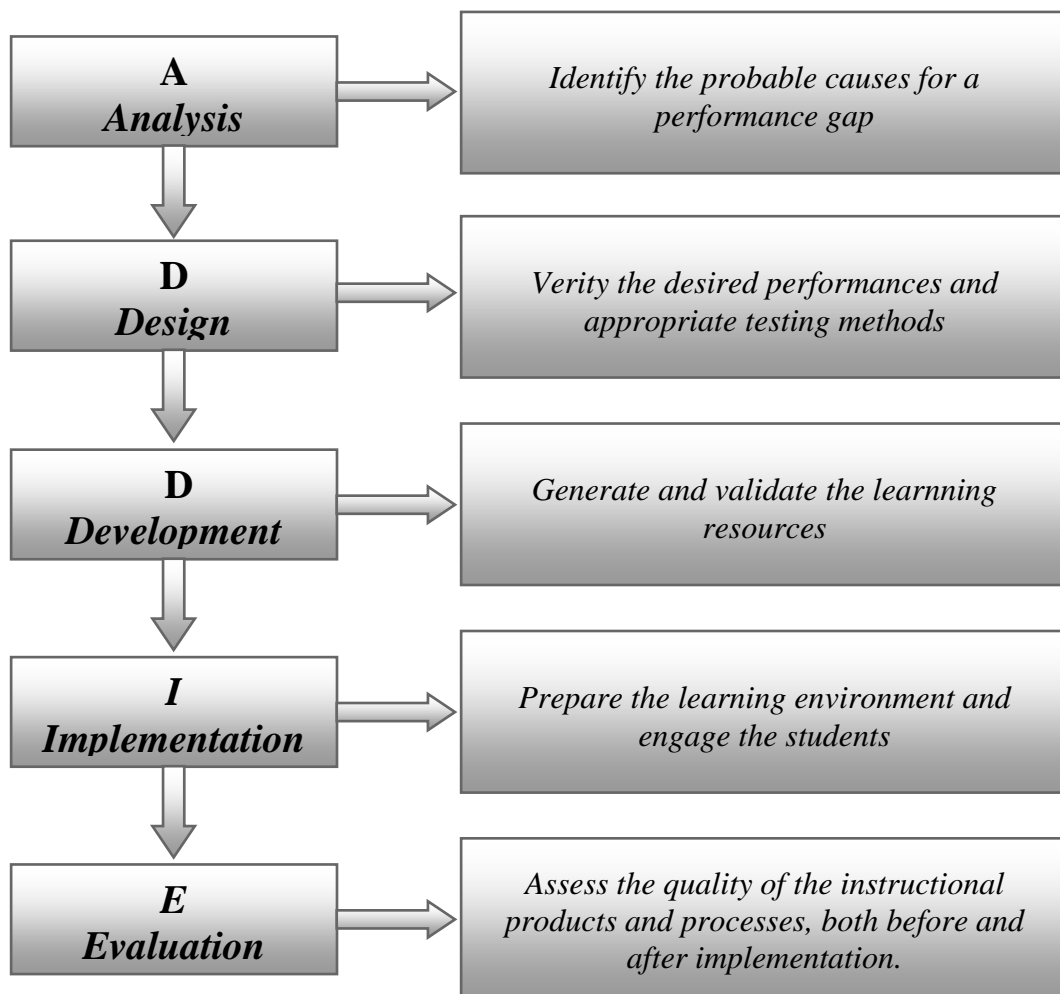
B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SMP Negeri 4 Sinjai, subjek penelitian yang akan dilaksanakan adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sinjai tahun pelajaran 2015/2016 semester 2 yang berjumlah 20 orang siswa. Alasan memilih SMP Negeri 4 Sinjai karena belum pernah dilakukan pengembangan media video pembelajaran pada pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli sebelumnya.

C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model pengembangan *ADDIE* adalah model yang mudah diterapkan, dimana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas, menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien.

Tahapan pengembangan *ADDIE* digambarkan pada gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model *ADDIE* sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model *ADDIE* (Robert, 2009: 21)

1. Analisis(*Analysis*)

Tahap analisis ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan, mempelajari literatur dan meneliti dalam skala kecil. Hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah penelitian dan pengumpulan data awal, penyusunan proposal penelitian, dan penyusunan hasil penelitian pendahuluan. Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang baru. Pengembangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli baru diawali oleh adanya masalah dalam pembelajaran passing bawah bolavoli yang belum memenuhi kriteria baik dan benar dari pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli baru tersebut.

Langkah analisis terdiri atas tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan pembelajaran teknik dasar passing bawah permainan bolavoli . Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan media video pembelajaran teknik dasar passing

bawah bolavoli . Hal ini dapat dilakukan apabila media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli dianggap solusi dari masalah pembelajaran dalam teknik dasar passing bawah permainan bolavoli yang sedang dihadapi.

2. Desain (*Desain*)

Kegiatan ini merupakan proses rancangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang didesain sehingga media tersebut dapat mencapai tujuan seperti yang diharapkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Tahap desain, pada tahap ini telah disusun kerangka konseptual media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang baru. Tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

Setelah perencanaan lengkap, langkah utama dalam tahapan ini adalah membuat bentuk awal produk media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang dapat diuji coba. Dalam tahap pengembangan produk media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli ini termasuk pembuatan instrument untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

Kemudian dilakukan uji pakar, pakar yang dimaksud adalah pakar di bidang media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli . Uji pakar ini dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang produk media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang didesain. Perbaikan dan revisi awal dilakukan setelah mendapatkan masukan dan saran dari para ahli.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini diimplementasikan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu dikelas. Selama implementasi, rancangan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan, dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli .

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap tahap sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi dan kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli tersebut.

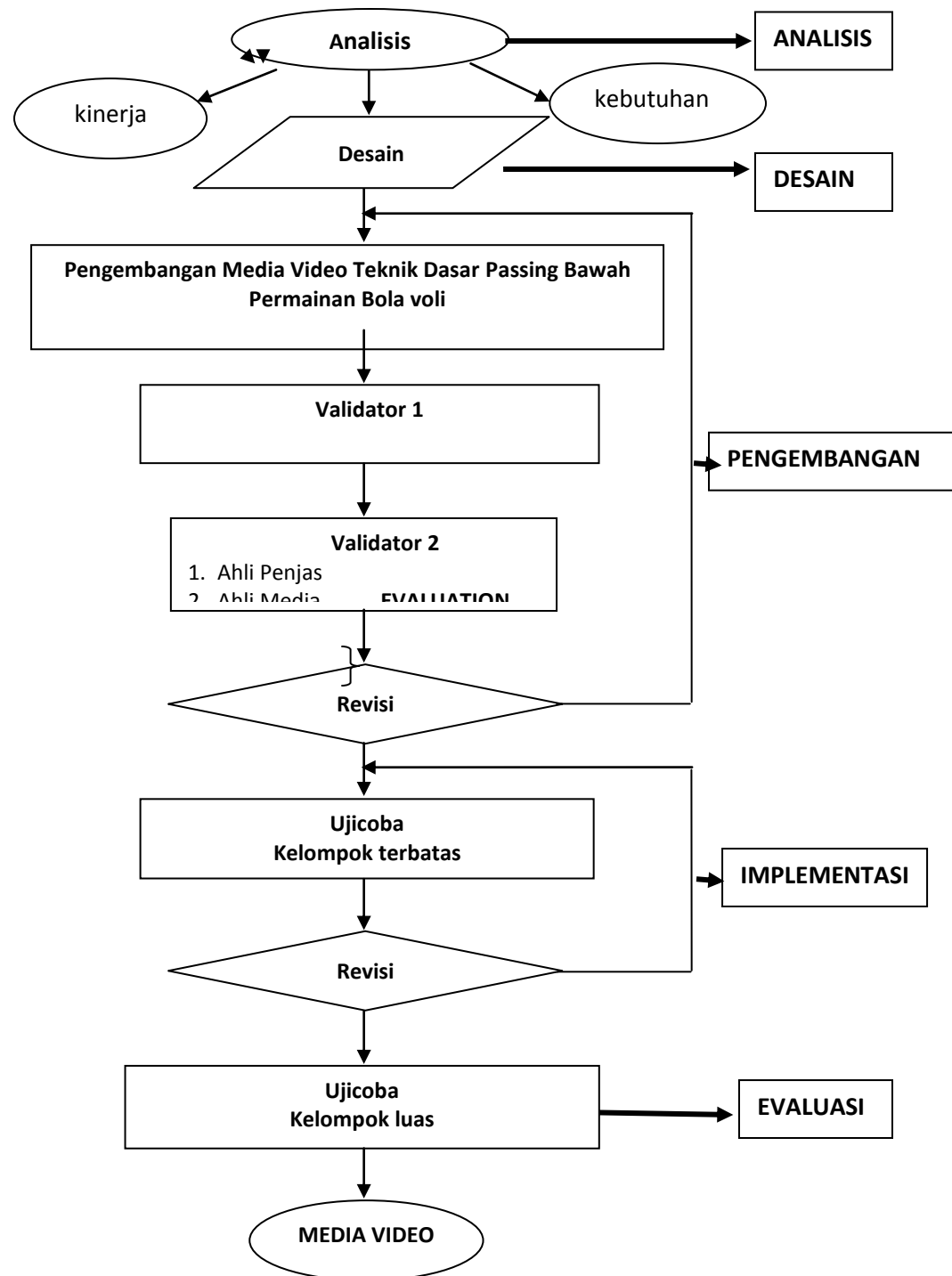
D. Ujicoba Produk

Ujicoba produk yang dimaksud untuk mengumpulkan data tentang kualitas produk. Ujicoba ini merupakan rangkaian dari kegiatan pembelajaran dan revisi media yang dikembangkan dengan tujuan untuk menguji sistem media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektif. maka beberapa kegiatan yang perlu dideskripsikan antara lain:

1. Desain Ujicoba

Langkah awal dalam rangka desain ujicoba media video pembelajaran yang dikembangkan adalah memvalidasi produk kepada ahli Penjas dan ahlimedia. Validasi produk dilakukan mulai dari tahap pengembangan produk dalam bentuk media video pembelajaran.

Setelah itu, dilakukan validasi empiris untuk memenuhi kepraktisan dan efektivitas melalui ujicoba. Ujicoba hanya dilakukan pada produk yang telah dikembangkan, yakni berupa media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli . Untuk maksud tersebut, maka tahapan ini akan ditempuh dua langkah antara lain: ujicoba kelompok terbatas , dan ujicoba kelompok luas seperti pada Gambar 3.2.Desain Penelitian berikut:



Gambar 3.2. Desain Penelitian

a. Ujicoba Kelompok Terbatas

Ujicoba perorangan yakni, dalam penelitian ini melibatkan 5 orang guru untuk mencermati kinerja media video yang telah dikembangkan. Aspek-aspek yang diharapkan dievaluasi oleh guru antara lain aspek tampilan, dan aspek materi.

Ujicoba ini dilakukan dengan memberikan media audio visual yang telah dikembangkan kepada tiga orang guru tersebut. Masing-masing menilai setiap aspek yang disajikan, kemudian menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan ujicoba ini.

Setelah pelaksanaan ujicoba, kemudian dilakukan analisis terhadap hasil kinerja media video kelompok terbatas. Hasil analisis kemudian didiskusikan dengan melihat seluruh kinerja sistem dengan memperhatikan unsur kekurangan dan kelebihan media video yang telah diujicobakan, dengan melibatkan ahli penjas dan ahli media. Hasil dari perbaikan pada tahap ini menjadi produk yang akan diujicoba pada tingkat berikutnya, dengan jumlah subjek coba yang lebih banyak.

Ujicoba terbatas dilakukan terhadap lima (5) orang guru dan (5) siswa. Prosedur yang ditempuh dalam ujicoba kelompok lapangan adalah;

- (a) memberikan lembar evaluasi/instrumen kepada setiap siswa subjek coba,
- (b) penjelasan mengenai tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan ujicoba,
- (c) penjelasan tentang cara menggunakan media video,
- (d) mempersilahkan kepada subjek coba untuk menyalakan media video masing-masing,

- (e) mempersilahkan kepada subjek coba untuk menilai tampilan demi tampilan dalam media tersebut dan mengisi instrumen yang diberikan.

b. Ujicoba Kelompok Luas

Ujicoba kelompok luas adalah suatu ujicoba yang dikenakan pada sekelompok sampel pada situasi yang sebenarnya. Subjek ujicoba ini melibatkan guru dan siswa setiap aspek yang dinilai. Sehingga jumlah total subjek ujicoba sebanyak tiga puluh orang. Seperti halnya pada ujicoba kelompok terbatas, menilai aspek materi, aspek tampilan.

Ujicoba ini dilakukan dengan memberikan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli kepada 30 orang diantaranya guru sebanyak 10 orang dan siswa sebanyak 20 orang untuk melakukan ujicoba selanjutnya, kemudian menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan ujicoba ini. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer, dan hasil penilaiannya dituangkan dalam lembar penilaian yang terlebih dahulu diberikan mereka.

Setelah pelaksanaan ujicoba, kemudian dilakukan analisis terhadap hasil pengamatan kelompok terbatas. Hasil analisis terhadap kemudian didiskusikan dengan ahli penjas dan ahli media. Hasil dari perbaikan pada tahap ini menjadi acuan produk yang diujicoba pada tingkatan berikutnya, dengan subjek coba yang lebih banyak.

2. Jenis Data

Jenis data yang ada dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket penilaian secara umum tentang produk media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli . Data ini diperoleh dalam tahap uji coba, data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan kepraktisan media pembelajaran.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket merupakan penilaian siswa dan guru yang meliputi tampilan dan isi dari media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli untuk mencapai tujuan pemanfaatan dan peningkatan daya tarik media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli pada kompetensi tersebut. Sedangkan data kualitatif akan dihimpun melalui hasil penilaian, masukan, kritik, tanggapan, dan saran perbaikan yang diperoleh melalui angket, wawancara, dan hasil observasi.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan, diharapkan mampu menggunakan data yang diinginkan dalam penelitian ini. Data yang ingin di ungkap dalam tahap uji coba yakni :

- a) Daya tarik desain media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli.
- b) Isi materi media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli .
- c) Keefektifan penggunaan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli .

Tabel 3.1. Data dan Sumber Data Penelitian

| No. | Jenis Analisis | Data | Sumber Data | Teknik Pengumpul an Data |
|-----|----------------|--|---|---|
| . | Kualitatif | GambaranKebutuhan | | |
| | | Analisis kebutuhan | - Kepala Sekolah - 5 orang guru | 1. <u>Observasi</u> 2. <u>Kuisisioner (Angket)</u> |
| | | Analisis Peserta didik | - 5 siswa | 3. <u>Lembar Pengamatan</u> 4. <u>Wawancara</u> |
| | | Analisis materi | | 5. <u>Dokumentasi</u> |
| | | Analisis tugas | | |
| | | Analisis spesifikasi tujuan pembelajaran | | |
| | | Desain | - Kepala Sekolah | 1. <u>Observasi</u> |
| | | Gambar | - 5 orang guru | 2. <u>Kuisisioner (Angket)</u> |
| | | rancangan | - 5 siswa | 3. <u>Lembar Pengamatan</u> |
| | | Pemilihan media | | 4. <u>Wawancara</u> |
| . | Kuantitatif | Rancangan Awal | | |
| | | | | 5. <u>Dokumentasi</u> |
| | | Kevalidan | - 1 orang paka - 1 orang materi - 1 orang pakar media | - Lembar validasi - Lembar angket |
| | | Kepraktisan | - 2 orang guru | - Lembar validasi - Lembar Observasi - lembar pengamatan - Lembar angket |
| | | Keefektifan | - 10 orang guru - 20 orang siswa | - Soal fre-post test. - LKS - Lembar pengamatan - Lembar angket |

| No | Jenis Data | Sumber Data | Keterangan |
|---------------|----------------------------------|--------------------------------|-----------------|
| 1. | Validasi Materi | Ahli Penjas | 1 Validator |
| 2. | Validasi tampilan media video | Ahli Media | 1 Validator |
| 3. | Ujicoba kelompok terbatas | | |
| | Guru | Aspek Materi Aspek Tampilan | 5 Orang |
| | Siswa | Aspek Tampilan Aspek Materi | 5 Orang |
| 4. | Ujicoba Kelompok Luas | | |
| | Guru | Aspek Tampilan Aspek Materi | 10 Orang |
| | Siswa | Aspek Tampilan Aspek Materi | 20 Orang |
| Jumlah | | | 30 Orang |

Data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar analisis kebutuhan, lembar ahli Penjas dan ahli media. Data hasil ujicoba perseorangan, data hasil uji kelompok terbatas, dan data hasil ujicoba lapangan. Data tersebut berupa data hasil validasi ahli penjas dan ahli media, serta tanggapan guru mata pelajaran Penjas (subjek ujicoba kelompok diperluas/lapangan) mengenai aspek tersebut di atas. Data mengenai aspek kepraktisan dan efektifitas media video yang dikembangkan.

E. Definisi Operasional

Media Video Pembelajaran adalah sebuah media audio visual yang dikembangkan melalui tahap *ADDIE* dan digunakan melalui *Hardware* berupa CD dan Personal Komputer serta *software* berupa program *adobe flash* yang dikombinasikan dengan video passing bawah yang sudah jadi dan didownload dari youtube.

Passing bawah merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bolavoli . Teknik dasar *passing* bawah penting diberikan karena *passing* bawah merupakan suatu awal permulaan penyerangan dalam permainan bolavoli . Yunus (1992:72) mendefinisikan “*passing* bawah adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan”.

Menurut Yunus (1992:79) tahap-tahap melakukan passing bawah bolavoli adalah sebagai berikut:

1. Sikap permulaan
 - a. Ambil sikap siap normal dalam permainan bolavoli .
 - b. Kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibongkokkan ke depan.
 - c. Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu keseimbangan agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah.
 - d. Kedua tangan berpegangan yaitu: punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kemudian saling berpegangan.

2. Gerak pelaksanaan

- a. Ayunkan kedua tangan ke arah bola, dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku dalam keadaan lurus.
- b. Perkenaan bola pada bagian prosimal lengan di atas dari pergelangan tangan.
- c. Pada saat lengan membentuk sudut 45 derajat dengan badan, lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

3. Gerak lanjutan

- a. Setelah ayunan mengenai bola, gerakan dilanjutkan dengan langkah kaki ke depan, selanjutnya ambil posisi sikap permulaan.
- b. Ayunan lengan untuk passing bawah ke depan melebihi sudut 90 derajat dengan bahu atau badan.
- c. Pandangan mengikuti arahnya bola.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data/informasi dari media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli yang dikembangkan adalah melakukan wawancara dari berbagai sumber data yaitu Kepala Sekolah dan guru untuk mendapatkan informasi tentang manfaat penggunaan media pembelajaran dan menganalisis perlunya kebutuhan pengembangan media dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media.

2. Observasi

Observasi digunakan langsung oleh peneliti untuk mengetahui respon siswa terhadap produk media video pembelajaran passing bawah bolavoli yang dikembangkan. Pedoman observasi aktivitas guru digunakan untuk menilai guru dalam menerapkan langkah-langkah media video pembelajaran passing bawah bolavoli sesuai yang dikembangkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kumpulan dari dokumen-dokumen yang dapat memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Sekaligus sebagai bahan dalam proses pembuatan media video pembelajaran yang dikembangkan tentang passing bawah dalam permainan bolavoli.

4. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk menjaring data validasi dan keefektifan produk media video pembelajaran passing bawah bolavoli dari ahli penjas dan ahli media.

5. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan digunakan dalam menganalisis data tentang keterlasanaan perangkat pembelajaran dan kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran.

6. Kuesioner

Kuesioner merupakan evaluasi siswa pada uji coba kelompok terbatas, dan uji coba kelompok luas. Pada dasarnya kuisisioner juga menjangring respon penggunaan mengenai produk media video pembelajaran passing bawah bolavoli yang dikembangkan dengan melihat aspek materi, tampilan untuk melihat kevalidan produk.

G. Teknik Analisis Data

Tahap penelitian pengembangan, dilakukan teknik analisis sesuai dengan maksud dan tujuan tahapan tersebut. Pada umumnya analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yang mendeskripsikan hasil pengembangan dan, respon validator, hasil ujicoba perorangan, hasil ujicoba kelompok kecil, dan hasil ujicoba lapangan. Oleh karena penelitian ini menggunakan sampel kecil dan tidak dipilih secara random, maka analisis data menggunakan statistik non parametrik. Analisis nonparametrik digunakan pula sesuai dengan jenis data dan tujuan analisis yang ingin dicapai. Jenis analisis data tersebut diuraikan lebih rinci untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Data Kevalidan

Data hasil validitas ahli dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai

pedoman untuk merevisi media video pembelajaran passing bawah bolavoli yang dikembangkan.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan media video pembelajaran passing bawah bolavoli yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar validasi ahli media dan penjas, buku panduan media video pembelajaran passing bawah bolavoli . Lembar aktivitas guru dan siswa, dan instrumen respon siswa. Kegiatan analisis kevalidan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah (Nurdin,2007).

- a. Melakukan rekapitulasi data penilaian para ahli ke dalam tabel yang meliputi : 1) aspek (A_i) ; 2) Kriteria (K_i) ; dan 3) Hasil penilaian dari validator (V_{ij}).
- b. Mencari rerata tiap aspek dengan rumus :

$$\bar{A}_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n}$$

keterangan :

\bar{A}_i = rerata aspek ke-i

K_{ij} = rerata untuk aspek ke-i kriteria ke-j

n = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

- c. Mencari rerata hasil penilaian ahli untuk setiap kriteria dengan rumus :

$$\bar{K}_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{n}$$

keterangan :

\bar{K}_i = rerata kriteria ke-i

V_{ij} = skor hasil penilaian validator ke-i terhadap kategori ke-j

n = banyaknya penilai.

- d. Mencari rerata total (\bar{X}) dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{A}_i}{n}$$

keterangan :

\bar{X} = rerata total

\bar{A}_i = rerata nilai untuk aspek ke-i

n = banyaknya aspek.

Untuk menentukan kategori validitas setiap kriteria \bar{K}_i atau rerata aspek total \bar{A}_i atau rerata total (\bar{X}) dengan kategori validasi yang telah ditetapkan.

Kategori validitas yang dikutip Nurdin (2007) sebagai berikut :

Tabel 3.2 kategori Validitas.

| Interval Skor | Kategori Kevalidan |
|-----------------------|--------------------|
| $3,5 \leq M \leq 4,0$ | Sangat valid |
| $2,5 \leq M \leq 3,5$ | Valid |
| $1,5 \leq M \leq 2,5$ | Cukup valid |
| $M \leq 1,5$ | Tidak valid |

Keterangan :

$M = \bar{K}_i$ untuk mencari validitas setiap kriteria

$M = \bar{A}_i$ untuk mencari validitas setiap aspek

$M = \bar{X}$ untuk mencari validitas keseluruhan aspek

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa produk media video pembelajaran passing bawah bolavoli memadai derajat validitas yang memadai adalah apabila rerata (M) hasil penilaian untuk keseluruhan aspek minimal berada

daam kategori “valid”. Jika tingkat pencapaian validitas dibawah valid, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan korelasi pada validator dan respons siswa. Selanjutnya dilakukan kembali validasi. Demikian seterusnya sampai diperoleh produk media video yang ideal dari ukuran validitas materi dan tampilannya.

Selanjutnya dihitung reliabilitas perangkat pembelajaran dengan menggunakan rumus *percentage of agreements Grinnell* (Nurdin 2007:46):

$$R = \frac{\text{agreements (A)}}{\text{Disagreements(D)} + \text{agreements (A)}} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = besarnya frekuensi kecocokan antara data dua pengamat

D = besarnya frekuensi tidak cocok antara data dua pengamat

R = koefisien (derajat) reliabilitas instrumen.

“kriteria lembar pengamatan perangkat pembelajaran dikatakan reliabel jika nilai reliabilitasnya $R \geq 0,75$ ” (Borich, 1994 dalam Nurdin 2007).

2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Analisis kepraktisan perangkat pembelajaran diperoleh dari data dua pengamat keterlaksanaan perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan rekapitulasi data pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang meliputi : 1) aspek (Ai), 2) Kriteria (Ki).
- b. Mencari rerata tiap aspek dengan rumus :

$$\bar{A}_{mi} = \sum_{j=1}^n \bar{K}_{ij}$$

keterangan :

\bar{A}_{mi} = rerata aspek ke-i pertemuan ke-m

\bar{K}_{ij} = hasil pengamatan untuk aspek ke-i kriteria ke-j

N = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i.c.

- c. Mencari rerata tiap aspek pengamatan untuk t kali pertemuan denan rumus

$$\bar{A}_i = \frac{\sum_{j=1}^n \bar{A}_{mi}}{t}$$

keterangan :

\bar{A}_i = rerata aspek ke-i

\bar{A}_{mi} = rerata untuk aspek ke-i pertemuan ke-m

t = banyaknya pertemuan

- d. Mencari rerata total (\bar{X}) dengan rumus :

$$\bar{X}_i = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{A}_i}{t}$$

keterangan :

\bar{X}_i = rerata total

\bar{A}_i = banyaknya aspek ke-i

t = banyaknya aspek

- e. Menentukan kategori- kategori keterlaksanaan setiap aspek atau keseluruhan aspek dengan mencocokkan rerata setiap aspek (\bar{A}_i) dan total (\bar{X}) dengan kategori yang telah ditetapkan.

Kategori keterlaksanaan setiap aspek atau keseluruhan aspek keterlaksanaan perangkat sebagai berikut :

Tabel 3.3 kategori keterlaksanaan perangkat pembelajaran.

| | |
|------------------------|-----------------------|
| $1,5 \leq M \leq 2,0$ | Terlaksana seluruhnya |
| $0,5 \leq M \leq 1,49$ | Terlaksana sebagian |
| $0,0 \leq M \leq 0,49$ | Tidak Terlaksana |

Keterangan :

$M = \bar{A}$, untuk mencari validitas setiap aspek

$M = \bar{X}$, untuk mencari validitas keseluruhan aspek.

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa perangkat pembelajaran memiliki derajat keterlaksanaan yang memadai adalah \bar{A}_i dan \bar{X}_i minimal berada dalam kategori keterlaksanaan sebagian, berarti perangkat pembelajaran tidak direvisi. apabila nilai M di dalam kategori lainnya, maka perlu dilakukan revisi dengan melihat aspek yang nilainya kurang.

Reliabilitas lembar pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran menggunakan rumus :

$$R = \frac{\text{agreements}(A)}{\text{Disagreements}(D) + \text{agreements}(A)} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = besarnya frekuensi kecocokan antara data dua pengamat

D = besarnya frekuensi tidak cocok antara data dua pengamat

R = koefisien (derajat) reliabilitas instrumen.

Kriteria lembar pengamatan perangkat pembelajaran dikatakan reliabel jika nilai reliabilitasnya $R \geq 0,75$ (Grinnell, 1988 dalam Nurdin 2007).

3. Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran.

Analisis data keefektifan perangkat pembelajaran didukung oleh hasil analisis data dari 2 komponen keefektifan, yaitu: (a) hasil analisis kemampuan pendidik dalam mengelola kegiatan pembelajaran (b) respon peserta didik terhadap perangkat dan kegiatan pembelajaran.

a. Hasil analisis kemampuan pendidik dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

Penilaian yang diberikan untuk mengetahui kemampuan pendidik dalam mengelola kegiatan pembelajaran Penjas berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pendidik. Aspek yang dimaksud meliputi kegiatan pendahuluan, inti, penutup, pengelolaan waktu dan pengamatan suasana kelas diukur dengan instrumen lembar pengamatan kemampuan pendidik mengelola pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus : (Nurdin.2007)

$$NKG = \frac{Q}{R} \times 100 \%$$

Keterangan :

NKG : Persentase kemampuan pendidik mengelola pembelajaran

Q : jumlah skor yang dicapai.

R : jumlah skor maksimal.

Untuk pengkategorian kemampuan pendidik tersebut digunakan kategori pada tabel.

Tabel 3.4. Kategori Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran berikut (Nurdin :51)

| Kemampuan pendidik (KG) | Kriteria |
|-------------------------|---------------|
| $KG \leq 1,5$ | Sangat Rendah |
| $1,5 KG \leq 2,5$ | Rendah |

| | |
|------------------------|---------------|
| $2,5 \leq KG \leq 3,5$ | Sedang |
| $3,5 \leq KG \leq 4,5$ | Tinggi |
| $4,5 \leq KG \leq 5$ | Sangat Tinggi |

Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata skor setiap pertemuan minimal berada pada kategori tinggi.

b. Analisis data aktifitas peserta didik.

Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dikatakan efektif apabila rata-rata skor dari setiap pertemuan pada uji coba berada pada kategori baik. Hasil analisis aktifitas siswa dalam proses pembelajaran ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang telah dilaksanakan dalam proses pengembangan media video pembelajaran passing bawah bolavoli .

Aktifitas peserta didik adalah aktifitas yang dilakukan peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Aktifitas peserta didik yang diamati adalah memperhatikan penjelasan pendidik, membaca modul peserta didik, bekerjasama dan berdiskusi dengan anggota kelompok, keterampilan melakukan percobaan, keterampilan mengamati, keterampilan menggolongkan keterampilan mengukur dan keterampilan menyimpulkan. Persentase aktifitas peserta didik dihitung dengan rumus (Supriyono dkk, 2014):

$$PA = \frac{A}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

PA : Persentase keaktifan peserta didik

A: jumlah skor kategori aktifitas.

N: jumlah skor maksimal kategori aktifitas.

Interpretasi hasil data kinerja keterampilan proses peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi keterampilan proses sains peserta didik.

| Persentase KPS peserta didik | Kategori |
|------------------------------|---------------|
| < 20,00 | Sangat Kurang |
| 21,00 – 40,00 | Kurang |
| 41,00 – 60,00 | Cukup Baik |
| 61,00 – 80,00 | Baik |
| 81,00 – 100,00 | Sangat Baik. |

c. Analisis Tes Hasil Belajar.

Analisis terhadap skor yang diperoleh peserta didik dari tes penguasaan bahan ajar yang diberikan setelah semua materi teknik dasar passing bawah permainan bolavoli selesai dibahas. Analisis ini akan memberikan gambaran tentang skor hasil belajar peserta didik yang diperoleh. Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 85% peserta didik mencapai skor minimal 73 sesuai KKM pada mata pelajaran Penjas di SMP Negeri 4 Sinjai. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh peserta didik, maka skor dikonversi dalam bentuk nilai menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal

Hasil analisis skor yang diperoleh dikategorikan dalam lima kategori standar yang dikutip Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).

Tabel 3.6. skor lima kategori standar yang dikutip Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).

| Skor | Kategori |
|-------------|-----------------|
| 85-100 | Sangat tinggi |
| 70-84 | Tinggi |
| 55-69 | Sedang |
| 35-54 | Rendah |
| 0-34 | Sangat rendah |

Sumber BNSP.

- e. Analisis Respon peserta didik terhadap perangkat dan kegiatan pembelajaran.

Data yang diperoleh dari pemberian kuosioner/ angket dianalisis dengan menentukan banyaknya siswa yang memberi jawaban bernilai respon positif dan negatif untuk setiap kategori yang ditanyakan dalam angket. Respon positif artinya mendukung, merasa serespon negatif bermakna senang, berminat terhadap komponen dan proses pembelajaran melalui penerapan media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli . Respon negatif bermakna sebaliknya.

Untuk menganalisis respon siswa terhadap aspek aplikasi, aspek tampilan, aspek materi dari media video pembelajaran teknik dasar passing bawah bolavoli digunakan kategorisasi yang dihitung berdasarkan Analisis respon peserta didik dengan rumus :

$$Pr = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

$$N$$

Keterangan :

Pr : Persentase respon

n : banyaknya peserta didik yang memberikan respon positif.

N : banyaknya peserta didik yang mengisi angket respon peserta didik.